

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Министерство образования Камчатского края  
Управление образования администрации Петропавловск-Камчатского городского округа  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева»

**Аннотация к рабочей программе  
по курсу внеурочной деятельности «Мультипликация. 6 класс»**

Рабочая программа по данному курсу разработана на основе следующих нормативно-методических материалов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ 17 декабря 2010 г. № 1897.
4. Учебный план МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева» на 2023-2024 учебный год.
5. Положение о рабочих программах МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева»
6. Программы воспитания МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева»
7. **Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности составления на основе учебно-методического комплекта Босовой Л.Л.**

Программа курса реализуется 1 год и рассчитана на преподавание его в 6 классе – 34 часов (по 1 часу в неделю).

Рабочая программа разработана учителем информатики первой категории Мирошниченко Ольгой Сергеевной и определяет организацию деятельности учителем в школе учебному предмету Информатика.

Рабочая программа учебного курса является частью ООП ООУ.

Программа включает в себя: пояснительную записку, содержание учебного предмета, планируемые результаты освоения учебного предмета, тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы учебного предмета, и возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов.

Рабочая программа обсуждена и принята решением методического объединения и согласована заместителем директора по учебно-воспитательной работе МАОУ «Средняя школа №28 имени Г.Ф. Кирдищева»

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Министерство образования Камчатского края  
Управление образования администрации Петропавловск-Камчатского городского округа  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева»

**ПРИНЯТО**

Решением методического  
объединения учителей математики  
и информатики  
Руководитель МО

\_\_\_\_\_ Мирошниченко О.С.

Протокол №1

от \_\_\_\_\_ 2023 года

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора по  
ВР

\_\_\_\_\_ Ю.А. Емельянова

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор

\_\_\_\_\_ Е.Ю. Баневич

Приказ №

От \_\_\_\_\_ 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

учебного курса внеурочной деятельности  
«Мультипликация»  
для 6 класса основного общего образования  
на 2023-2024 учебный год

Составитель: Мирошниченко Ольга  
Сергеевна учитель информатики и ИКТ

Петропавловск-Камчатский  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### ПЕРЕЧЕНЬ НОРМАТИВНЫХ ПРАВОВЫХ АКТОВ, РЕГЛАМЕНТИРУЮЩИХ РАЗРАБОТКУ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ КУРСА:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ 17 декабря 2010 г. № 1897.
3. Учебный план МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева» на 2023-2024 учебный год.
4. Положение о рабочих программах МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева»
5. Программы воспитания МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г.Ф. Кирдищева»
6. **Авторская программа основного общего образования по УМК «Информатика. Сборник рабочих программ 7-9 классы» под редакцией Л.Л. Босова, А.Ю. Босова.**

### ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО КУРСА

#### Цель курса:

Создание условий для развития творческой личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

#### Задачи курса:

##### *Обучающие:*

- познакомить обучающихся с основными видами мультипликации;
- научить создать перекладную рисованную, пластилиновую и кукольную анимацию и в этих техниках озвучить мультфильмы;
- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить обучающихся с основными технологиями создания мультфильмов, планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов;
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации.

##### *Развивающие:*

- развивать интерес к мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение. воспитательные:
- воспитывать лучшие качества личности: самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.
- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- теоретический (образовательный);
- практический (творческий, исследовательский).

*Теоретическая часть* дается в форме тематических бесед, викторин, дискуссий, театрализаций, мультимедийных занятий, с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

Основная форма работы в студии – практические занятия.

*Практическая часть* состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме) и рисование с натуры. Обучающиеся выбирают наиболее выразительные сюжеты тематической композиции, проводят подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение). Рисование

воспитывает организованность и внимание, развивает пространственное мышление и воображение, позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения.

2. Декоративно-прикладное творчество. Обучающиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними.

3. Анимационный тайминг. Раскадровка сюжета, анимационное действие и т.д.

4. Художественное оформление мультипликационного фильма. Обучающиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов,

### **Формы занятий:**

Основные формы и методы обучения, используемые на занятиях: ролевая игра, репетиции, киновикторина, практические семинары, конференции по защите анимационных проектов.

Для эффективного осуществления интегрированного подхода на занятиях в творческом объединении, кроме общепринятых форм организации занятий, активно используются и нестандартные формы организации учебной работы:

- Занятие-путешествие в мир кино во времени, в пространстве;
- Занятие-осмысление;
- Серия занятий, связанных одной темой.

Итогом каждой темы может стать демонстрация выполненных работ (итоговое занятие) - ярмарка идей, показ работ в рисунках и на экране и т.д.

Наиболее эффективными методами работы по программе являются:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной и созидательной деятельности;
- поисковый метод как основа создания творческой среды;
- метод творческих заданий;
- метод реализации творческих проектов;
- поиск оптимальных методов преодоления технических трудностей

### **Технологии и формы обучения:**

- теоретические занятия;
- практические занятия.

### **ФОРМЫ УЧЁТА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ**

Рабочая программа составлена с учетом модуля «Школьный урок» Программы воспитания МАОУ «Средняя школа №28 имени Г.Ф. Кирдищева», в котором представлены виды и формы деятельности, обеспечивающие реализацию воспитательного потенциала урока.

Для достижения воспитательных задач урока используются социокультурные технологии:

- технология присоединения;
- технология развития целостного восприятия и мышления;
- технология развития чувствования;
- технология развития мотивации;
- технология развития личности;
- технология развития группы;
- технология развития ресурса успеха.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**Часть 1. «Теоретические основы мультипликации»**

**Часть 2. Первые шаги в мультипликации**

**Часть 3. «Рисованная анимация»**

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ СВЯЗИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

Знания, полученные при изучении курса «Мультипликация», учащиеся могут использовать при создании собственных мультфильмов по определенной тематике, для решения задач из различных

областей знаний – математике, физике, химии, биологии и др. Знания и умения, приобретенные в результате освоения данного курса, являются фундаментом для дальнейшего мастерства в области анимации.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

Изучение данного курса в 6 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты имеют направленность на решение задач воспитания, развития и социализации, обучающихся средствами предмета.

#### *Патриотическое воспитание:*

ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию; понимание значения информатики как науки в жизни современного общества; владение достоверной информацией о передовых мировых и отечественных достижениях в области информатики и информационных технологий; заинтересованность в научных знаниях о цифровой трансформации современного общества.

#### *Духовно-нравственное воспитание:*

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков; активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в сети Интернет.

#### *Гражданское воспитание:*

представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах; соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде; готовность к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, создании учебных проектов; стремление к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовность оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

#### *Ценности научного познания:*

сформированность мировоззренческих представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;

интерес к обучению и познанию; любознательность; готовность и способность к самообразованию, осознанному выбору направленности и уровня обучения в дальнейшем;

овладение основными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;

сформированность информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

#### *Формирование культуры здоровья:*

осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ).

#### *Трудовое воспитание:*

интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;

осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учётом личных и общественных интересов и потребностей.

#### *Экологическое воспитание:*

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ.

*Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:*

освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе существующих в виртуальном пространстве.

## МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные результаты освоения образовательной программы отражают овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

### **Универсальные познавательные действия**

*Базовые логические действия:*

умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев).

*Базовые исследовательские действия:*

формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;

оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования;

прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах.

*Работа с информацией:*

выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;

применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;

выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;

самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями;

оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

эффективно запоминать и систематизировать информацию.

### **Универсальные коммуникативные действия**

*Общение:*

сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;

публично представлять результаты выполненного опыта (эксперимента, исследования, проекта);

самостоятельно выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов.

*Совместная деятельность (сотрудничество):*

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;

принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;

выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;

оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;

сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

### **Универсальные регулятивные действия**

#### *Самоорганизация:*

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

#### *Самоконтроль (рефлексия):*

владеть способами самоконтроля, само мотивации и рефлексии;

давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (не достижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

#### *Эмоциональный интеллект:*

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

#### **Принятие себя и других:**

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

## **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Предметные результаты освоения обязательного предметного содержания, установленного данной рабочей программой, отражают сформированность у обучающихся умений:

- изготавливать персонажей мультфильмов из пластилина, бумаги и др.;
- определять порядок действий, планировать этапы своей работы;
- применять различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной технической задачи.
- работать в программах: «Мультипликатор», «Microsoft PowerPoint», «Movie Maker», «Adobe Photoshop», «Paint».
- умело сочетать различные материалы для реализации творческого замысла, создавать марионетки персонажей, фоны и декорации;
- использовать цвет, как средство передачи настроения, различные по характеру линии – для передачи наибольшей выразительности образа. Применять цветовой и тоновый контраст, контраст величин, контраст динамики и спокойствия;
- владеть средствами выразительности, узнают о фазах движения, научатся показывать эмоции и речь персонажей;
- работать с микрофоном, видеокамерой и с другими техническими средствами, освоят мультстанок, научатся устанавливать необходимое освещение, снимать кадры, создавать титры и многое другое;
- смогут разрабатывать собственные сценарии и последовательно их воплощать в небольшие мультфильмы с помощью самых простых и доступных технических средств – вплоть до обычного фотоаппарата или даже мобильного телефона;

- активно применять информационные образовательные ресурсы в учебной деятельности и для решения различных жизненных ситуаций; у них будут развиты:
- образное мышление, воображение, творческая активность, фантазия;
- самостоятельность в создании творческого проекта;
- общеучебные умения и навыки, универсальные способы деятельности и ключевые компетенций;

Будут обладать следующими качествами:

- самостоятельное мышление, потребность в самообразовании и дальнейшем развитии профессиональных навыков и умений в области мультипликации;
- самокритичность в оценке своих творческих и профессиональных способностей;
- умение воспринимать прекрасное в жизни и в искусстве.

### ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНОЙ И УЧЕБНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В преподавании информатики основная задача учителя состоит в том, чтобы заинтересовать учащихся процессом познания, научить их ставить вопросы и пытаться найти на них ответы, объяснять результаты и делать выводы. При включении исследовательской деятельности в процессе обучения, прежде всего, необходимо проанализировать условия ее реализации:

- диалогическое взаимодействие ученика и педагога;
- компетентность педагога;
- способности учащихся;
- грамотная организация учебного исследования.

Формы организации учебно-исследовательской деятельности могут быть как урочными, так и внеурочными. Учебные исследования на уроках делают процесс изучения информатики интересным, увлекательным, так как они дают возможность детям в результате наблюдения, анализа, выдвижения гипотезы и ее проверки, формулировки вывода – познавать новое.

### СИСТЕМА ОЦЕНКИ ДОСТИЖЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

- предварительные просмотры мультфильмов;
- открытые занятия для родителей;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов;
- участие в конкурсах и фестивалях различного уровня;
- публикации мультфильмов в сети Интернет.

Результативность образовательной деятельности определяется способностью обучающихся на каждом этапе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации и приобретенных навыков. Основной формой подведения итогов реализации программы является создание конкретного продукта – защита творческого проекта – мультипликационного фильма.

### **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

Темы	Количество часов	Электронные учебно-методические материалы
Теоретические основы мультипликации	5	Видеоуроки
Первые шаги в мультипликации	15	
Рисованная анимация	14	
<b>Всего</b>	<b>34</b>	



ПРИНЯТО  
Решением методического  
объединения учителей математики  
и информатики  
Руководитель МО  
\_\_\_\_\_Мирошниченко О.С.  
Протокол №1  
от августа 2023 года

СОГЛАСОВАНО  
Заместитель директора по  
УВР  
\_\_\_\_\_Е.Ю. Санкина  
Приказ №  
от августа 2023 года

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
\_\_\_\_\_Е.Ю. Баневич  
Приказ №  
от августа 2023 года

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
рабочей программе учебного курса внеурочной деятельности  
«Мультипликация», 6 класс

Учитель: Мирошниченко Ольга Сергеевна,  
учитель информатики

№	Дата		Тема урока	Количество часов	Корректировка
	план	факт			
<b>1. Теоретические основы мультипликации</b>					
1			Вводное занятие. Знакомство с планом работы объединения. Инструктаж поТБ. Рисование.	1	
2			Просмотр мультфильмов. Наблюдение за поведением героев, характером, мимикой. Рисование	1	
3			Презентация на тему «История мультипликации» . Словарная работа (мультипликация, анимация)	1	
4			Знакомство с видами мультипликации (презентация). Просмотр и обсуждение мультфильмов.	1	
5			Итоговое занятие. Опрос по пройденному материалу. Разгадывание кроссворда про героев мультипликации. Раскрашивание.	1	
<b>2. Первые шаги в мультипликации</b>					
6			Подготовка к созданию анимации	1	
7			Просмотр и обсуждение рисованных мультфильмов	1	
8			Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	1	

9			Обзор компьютерных программ для создания рисованных мультфильмов	1	
10			Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	1	
11			Знакомство с созданием компьютерных мультфильмов	1	
12			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
13			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
14			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
15			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
16			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
17			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
18			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
19			Маленькие мультики своими руками. (Индивидуальные проекты).	1	
20			Итоговое занятие	1	
<b>3. Рисованная анимация</b>					
21			Подготовка к созданию мультфильма (выбор сказки из предложенных; обсуждение плана действий пошагово)	1	
22			Знакомство с видами декораций (словарная работа). Осуждение, подбор декораций д/мультфильма	1	
23			Выбор материала для изготовления декораций и героев для фильма. Повтор правил обращения с ножницами. Изготовление героев из бумаги и картона	1	
24			Изготовление декораций и героев из бумаги и картона. Распределение ролей. Пробы чтения текста	1	
25			Знакомство с программой для съемки мультфильма, веб-камерой. Инструкция по ТБ при работе с компьютером (презентация).	1	

26			Установка макета-сцены, декораций, героев. Пробные стопкадровые съемки (упражнения)	1	
27			Порядок действий при стоп-кадровой съемке. Словарная работа («раскадровка»). Съемка. Просмотр. Обсуждение	1	
28			Стоп-кадровая съемка сцен выбранной сказки. Просмотр. Исправление ошибок.	1	
29			Стоп-кадровая съемка следующих сцен сказки. Просмотр. Корректировка. Осуждение.	1	
30			Стоп-кадровая съемка сцен сказки согласно сценарию. Просмотр. Осуждение. Прислушивание и запись речи героев.	1	
31			Съемка финальной сцены сказки. Запись речи героев. Просмотр, обсуждение.	1	
32			Словарная работа. Знакомство с титрами. Подбор музыки к сказке. Подготовка к монтажу.	1	
33			Монтаж мультфильма (добавление речи героев, музыки, титров). Сохранение готового фильма.	1	
34			Итоговое занятие. Просмотр и обсуждение готовых работ. Награждение наиболее активных детей.	1	